ЖУЖЖАНИЕ КОРОЛЕВЫ МУХ

Определи характеристики

Брось 3к6 для каждой характеристики, распредели значения по своему усмотрению. Запишите рядом их модификаторы. Сила и Телосложение, Ловкость и Интеллект, Мудрость и Харизма.
Каждый персонаж когда-то был простым работягой, дочкой старосты или обычным бомжом-убийцей, при создании образа персонажа - выбери его профессию, по умолчанию он хорош в ней и может обращаться к своей профессии во время преключений. Если же ведущий считает это достойным проверки - совершите roll under Интеллект. Профессия выражает собой преимущественно багаж знаний, поэтому, если мудрость персонажа больше или 15, он может выбрать еще один язык и профессию, если же мудрость больше 17, он и вовсе знает три языка и три профессии. Это правило работает только на страте, если характеристика поднимется за время игры - это не даст бонуса, количество известных языков можно увеличить за счет навыка Языки.

Значение	Модификатор	Профессии 2d10			
3	-3	Пахарь	2	Лесник	12-13
4-5	-2	Курьер	3	Извозчик	14
6-8	-1	Дрессировщик	4	Артист	15
9-12	0	Священник	5	Преступник	16
13-15	+1	Слуга	6-7	Палач	17
16-17	+2	Чернорабочий	8-9	Послушник	18
18	+3	Прачка	10	Повар	19
19	+4	Разведчик	11	Строитель	20

Выбери класс персонажа

По умолчанию большинство Нпс, не играющие важной роли в повествовании - 0го уровня. Расы являются классами. После выбора класса бросьте кость хитов, соответствующую классу, после этого прибавь модификатор телосложения. Сверься с таблицей минимальных значений, если результат меньше минимума - возьми минимум. Прогрессия спасбросков у всех классов состоит из одного ведущего спаса, он растет с уровнем быстрее других двух.
Стойкость - защита от болезней, ядов, нагрузок; Телосложение;
Реакция - рефлексы, увертливость, прыть; Ловкость;
Воля - защита от большинства магических эффектов, не наносящих урон напрямую; Интеллект;
После окончания выбора характеристик, спасбросков и класса, ты получаешь 2 улучшения из списка ниже. Ты можешь выбрать почти любое улучшение, но последнее слово всегда за ведущим. Если ты сомневаешься - бросай d6 каждый раз, когда стоишь перед этим выбором.

Арахн - черная или серая кожа, четыре руки и столько же черных глаз, жесткие волосы темных оттенков, шелковые мантии.
Ведущий спасбросок: Воля;
Классовая особенность: На первом уровне знают 2 плетения, получают новое плетение каждый 3ий уровень. Могут выстрелить паутиной, парализует жертву Уровень/2 раз в день;
Кость хитов к4, минимум 3.

Муравей - бежевая, коричневая или телесная кожа, большие глаза, активная жестикуляция.
Ведущий спасбросок: Стойкость;
Классовая особенность: Селекция - одна характеристика с отрицательным модификатором теперь 18;
Кость хитов к8, минимум 6.

Бабочка - тонкие, грациозные, яркая кожа,высокий голос и любовь к наготе.
Ведущий спасбросок: Воля;
Классовая особенность: На первом уровне они становятся из гусениц бабочками, получая возможность к полету Уровень/2 раз в день;
Кость хитов к6, минимум 3.

Богомол -оттенки зеленого, кимоно, сложные кодексы, культ Богини.
Ведущий спасбросок: Реакция;
Классовая особенность: проведя удачную рукопашную атаку по цели-насекомому вынуждают ее на спас Реакции, при провале их клешни хватают ее и наносят ей калечащую травму на следующий раунд Уровень/2 использований в день;
Кость хитов к10, минимум 6.

Жук - крупные, шумные, веселые и суетливые, карие оттенки, прочный панцирь с красивым отливом.
Ведущий спасбросок: Стойкость;
Классовая особенность: На первом уровне считают Защиту без брони от 13, каждые 2 уровня их броня уплотняется. На 2, 4, 6, 8 и так далее;
Кость хитов к10, минимум 8.

Оса - желтый с черный, элегантные, опасные, нервные, боевая раскраска.
Ведущий спасбросок: Реакция;
Классовая особенность: при удачной атаке рукопашной цель производит спас Стойкости, при провале через несколько часов она получит (Уровень/2)к6 вреда, использований Уровень/2 в день;
Кость хитов к6, минимум 4.

Отброс - нет конкретной принадлежности: мухи, тараканы, все оттенки кож, тряпье и грязные мантии.
Ведущий спасбросок: 2 любых;
Классовая особенность: получи на одно стартовое улучшение больше, его хиты могут опуститься до -4/-6;
Кость хитов к8, минимум 4.

Улучшения

1. Увеличь свой бонус атак на +1;
2. Кроме обычного повышения хитов брось свой кубик хитов и прибавь результат к текущему и максимальному значению хитов, единицу можно перебросить;
3. Увеличь значение одной характеристики на 1;
4. Распредели дополнительные 3 пункта навыков;
5. Твой мозг видоизменяется и теперь ты можешь получать плетения (по одному каждые 3 уровня, начиная с этого). Получи 2 плетения;
6. У тебя отрастет пара новых лап! Теперь ты можешь доставать предметы за 1 раунд, снимать их с портупеи моментально и применять без штрафа.
7. Твой панцирь обрастает колючками и шипами, попытка безоружной атаки тебя наносит 1d4 вреда, если ты не носишь брони или одежды;
8. Мощные жвала позволяют тебе использовать свой рот, как оружие, наносящее 1d8+мод.силы/ловкости вреда;
9. Чешуйки твоего панциря могут менять цвет, пока ты не двигаешься, тебя нельзя обнаружить;
10. Закрученные спирали на твоей голове позволяют использовать эхолокацию вместо обыкновенного зрения;
11. Ты можешь наносить себе урон, разрывая свое тело, из него получается союзник — группа личинок, которая верно тебе служит, присутствует, пока ты не залечишь свои раны и имеет столько хитов, сколько вреда ты себе добровольно нанес;
    HD (см выше) AC 5 ATK +(твой уровень) DMG 1d6!
12. Тонкие шипы, растущие из твоего тела могут выстреливать в любого врага в радиусе 60 футов. Такой шип наносит тебе 1d10!+мод. ловкости вреда;
13. Маленькие чешуйки на твоих лапках создают трение при контакте с поверхностями, позволяя тебе карабкаться, если у тебя свободная хотя бы одна рука и ноги;
14. Когда ты линяешь — твоя сброшенная шкурка становится одеждой, пока она не сгниет, кто угодно может ее надеть, став почти неотличимой копией тебя. Такая «накидка» существует сутки, если ее не сохранить надлежащим образом;

15. Воздушные мешки позволяют тебе сколько угодно долго находиться под водой;
16. Грибок, проросший сквозь твое тело каждые сутки продуцирует безвкусную массу, которая может накормить тебя или одного из твоих спутников;
17. Сладенький ихор в твоих полостях может быть лечебным, каждый, кто выпьет его, когда ты наносишь себе 1d4 вреда, может восстановить себе 1d4 хитов, но не больше, чем ты потерял;
18. Твое тело наполнено кислотой и по желанию, но всегда после смерти, ты наносишь 3d10 вреда каждому, кто находится в радиусе 10 футов. Активация этой бомбы убьет тебя;
19. Ты можешь окутать себя куколкой, внутри которой ты восстановишь за ночь 8 хитов, однако, порвав куколку ты не получишь восстановление.
20. Одна из твоих конечностей теперь выглядит, как огромная клешня, наносящая 1d12!+мод ловкости/силы в рукопашном бою. ей можно наносить урон через клетку;

Кроме улучшения из списка, с получением нового уровня каждый персонаж бросает к6 и повышает на 1 случайную характеристику. Если она уже равна 19 - он может перебросить кость один раз.

ВС	НВС	Уровень	Опыт	Улучшения
18	20	0	-	-
18	20	1	250	2 улучшения
17	20	2	500	+2 хита, 1 улучшение
17	19	3	1’000	+2 хита, 1 улучшение
16	19	4	2’000	+2 хита, 1 улучшение
16	19	5	4’000	+2 хита, 1 улучшение
15	18	6	8’000	+2 хита, 1 улучшение
15	18	7	16’000	+2 хита, 1 улучшение
14	18	8	32’000	+2 хита, 1 улучшение
14	17	9	64’000	+2 хита, 1 улучшение
13	17	10	128’000	+1 хит, 1 улучшение
13	17	11	256’000	+1 хит, 1 улучшение
12	16	12	512’000	+1 хит, 1 улучшение
12	16	13	608’000	+1 хита, 1 улучшение
11	16	14	704’000	+1 хит, 1 улучшение
11	15	15	800’000	+1 хит, 1 улучшение
10	15	16	850’000	2 улучшения
-1/2	-1/3	+1	+50’000	2 улучшения

Приключения

Опрометчивые герои часто ввязываются в ненужные сражения, если такое произошло - следуйте указанным ниже правилам:
В начале сражения необходимо определить инициатора, обычно, он начинает сражение. Если инициатор не ясен - лидер отряда бросает к6+мод.Интеллекта, а ведущий делает то же за каждый тип противника, участвующий в бою;
При атаке из засады делают проверку ошарашивания - у обычных инсектов это 2 шанса быть ошарашенным из 6, у отбросов и богомолов 1 из 6.
Атака совершается, как обычная проверка к20+модификатор Ловкости/Сила+бонус Нападения, где результат должен быть больше или равен Защите цели;
Если атака успешна - она наносит урон, вычитающийся напрямую из хитов цели, урон равен результату броска кости урона его оружия+модификатор характеристики, которая использовалась и для атаки.
Когда урон опускает хиты жертвы до 0 - она теряет сознание и может быть добита одним ударом, если же атака опускает хиты цели до -4, обычно это правило применимо только к персонажам игроков, игрок должен бросить 1к10, через такое количество минут его персонаж скончается, ему никак уже не помочь, при -5 наступает моментальная смерть, отбросы могут пережить наступление -8 и -10 соответственно. Маневры:

- Натиск: яростное нападение на противника, +2 к атаке, -4 к Защите, можно снизить штраф Защиты до -2;
- Оборона: аккуратные бойцы получают +2 к Защите и -4 к атаке, можно снизить штраф от Атаки до -2;
- Две атаки, первая с -2, вторая с -4, можно снизить штраф атак до -1/-3, 0/-2;
- Сменить оружие или использовать вещи в портупеи, после атаковать им, но с -2, можно убрать штраф, пауки не получают;
- Начать вытаскивать что-то из сумы, на изъятие и применение одного предмета уйдет к4 хода;
- Прицеливание - пропуск раунда, следующий ход +4 атака дистанционным оружием;
- Сделать рывок на удвоенную скорость;

Не стоит забывать и о такой вещи, как провоцированные атаки: когда противник проходит в смежной с каким-то персонажем клетке, тот может атаковать его свободным действием;
Мораль есть у каждого не-игрового персонажа: персонажи игроков обычно достаточно безумны, чтобы игнорировать численное и качественное превосходство врага, сильную магию и угрожающие речи вражеских командиров. У нпс же мораль обычно зависит от их командира или нанимателя: она ранжируется от 2 до 12 и совершается с помощью 2к6-модификатор Харизмы нанимателя, если результат броска выше морали - он бежит, если меньше или равно - на его усмотрение. Большинство встреченных вами нпс не будут враждебны с самого начала, если их реакция не определена - сделай бросок реакции, обычно, его совершает лидер или то, кто первым открыл рот. И снова бросок 2к6+модификатор харизмы:

Результат	Отношение
2	Враждебное
3-5	Недружелюбное
6-8	Безразличное
9-11	Расположенное
12+	Дружелюбное

Навыки

Любой навык имеет значение от 1 до 6, для проверки используют к6, если навык равен 6, бросается 2к6 и проверка проваливается только на 6 на обеих костях. Иногда, персонаж не имеет навыка, но все равно хочет попытаться сделать нечто экстраординарное, в таком случае ему нужно сделать проверку Характеристики - бросок к20, где результат должен быть меньше или равен значению характеристики;
Алхимик умеет варить зелья, для этого требуется проверка и закупка или сбор компонентов на 3/4 рыночной стоимости зелья и, конечно, готовая лаборатория;
Артист умеет лазать, бегать, прыгать и использовать гримм;
Зодчий неплохо разбирается в общих традициях градо и замкостроения, умеет искать скрытые двери и тайники, но не всегда способ их открытия;
Вор умеет незаметно тащить чужие вещи в свои карманы, а также обыскивать мертвых профессионально;
Исследователь может тратить время на изучение свойств убитых существ или найденных трав, удачная проверка дает право задать вопрос на который Мц ответит честно, о перенесении эффекта см в лаборатории;

Лазутчик отвечает за умение прятаться везде, в том числе и в шумной толпе, применяя маскировку;
Лекарь может раз в день восстановить союзнику к6 хитов, такую помощь можно оказать только 1 попытка на 1 союзника,первая помощь без навыка roll under Инт, восстановить к3;
Язык помогает переводить древние тексты и читать незнакомые языки за счет собственной эрудиции,за каждый пункт навыка вы узнаете еще один язык;
Механик разбирается в механизмах, может починить заевший замок или другой механизм;
Имя - определяет то, что окружающие слышали о вас - каждый раз, когда ваше имя может сыграть в хорошем или плохом ключе - совершите такую проверку, при успехе собеседник наслышан о вас и ваших деяниях, палка о двух концах;
Оценщик знает что и сколько стоит, где подделка, а где первосортный товар;
Следопыт умеет искать дорогу в дикой местности, добывать пищу, а также чует хорошие места для стоянок;
Вышибала умеет выбивать двери, ломать кости при пытках, поднимать тяжести;

Плетения Арахнов

Они выполняются без броска, не расходуются, блокируются серебром:

1. **Морок** могут читать мысли существ в 30 футах от себя и телепатически общаться с теми, кто не блокирует свой разум, если те провалят спасбросок от Воли.
2. **Аура жизни** может исцелять d4 хит-пойнта за ночь отдыха себе и числу товарищей не больше его уровня.
3. **Телепатия** могут силой мысли перемещать небольшие предметы в 30 футах от себя, в не боевых целях.
4. **Мара** может вторгнуться в разум цели, находящейся не далее чем в 30 футах от него, уменьшая его бонус атаки на 5. Эта способность требует поддержания, и псионик не может использовать другие псионические способности пока оказывает активное влияние на цель.
5. **Бросок** могут атаковать цель, бросая небольшие и средние предметы в 30 футах от себя, на расстояние до 30+интеллект футов от себя (урон обычно d2 или d4).
6. **Концентрация** псионик укрепляет свое тело концентрируя свой разум, и улучшая все свои броски на 1, пока использует эту способность. Это умение требует поддержки, и и псионик не может использовать другие псионические способности.
7. **Выгорание** псионик может напрямую атаковать разум цели, находящейся на расстоянии до 30 футов от него. Если цель проваливает спасбросок от Воли, она теряет d6+Инт. хит-пойнтов. После этого, расстояния на котором псионик применяет свои способности увеличивается на 5 футов каждые 2 уровня.
8. **Подавление** цель совершает спас Воли или беспрекословно выполняет команду псионика.
9. **Кукловод** псионик может поднять вокруг себя мертвых насекомых в количестве (уровень псионика/2) или зверей в количестве (уровень псионика/5).
10. **Трель жизни** восстанавливает из бессознательного состояния количество целей равное уровню псионика. Это умение требует поддержки, и и псионик не может использовать другие псионические способности.

Экипировка

Для определения стартового капитала брось 3к6+10 и умножь его на следующее число, в зависимости от типа насекомого (класса). Все цены далее даны в Янтарных каплях или Чешуйках, системы монет у насекомых нет и в большинстве анклавов используют натуральный обмен (используйте обменники и магазины со сдачей только в самых развитых поселениях).

Класс	Множитель
Арахн	10
Муравей	8
Бабочка	12
Богомол	10
Жук	10
Оса	8
Отброск	6

Название	Урон	Характеристика	Цена*
Оружие среднее	к8	Сила	20
Оружие короткое	к6	**	10
Оружие огромное	к10!	Сила	50
Оружие миниатюрное	к3	**	5
Самострел	к3!	Ловкость	15
Арбалет	к6!	Ловкость	30
Лук	к8	Ловкость	20
Арбалет тяжелый	к10!	Ловкость	50

! - оружие с таким знаком перекидывает максимальный урон.
**- может использовать бонус урона от ловкости или от силы.
Огромным оружием можно атаковать через 1 клетку.

Броня базово равна 12+модификатор ловкости+бонус щита, или Защита брони+модификатор ловкости+бонус щита.

Броня	Защита	Цена
Легкая броня	9	10
Средняя броня	7	25
Тяжелая броня	5	100
Большой панцирь	3	500
Щит	-2	5

Товар	Ц	Товар	Ц
Животное боевое	500	Ювелирное изделие	200+
Животное тягловое	100	Вещмешок	10
Отмычки*	15	Свеча/шт*	0,1
Лаборатория (Иссд)	250	Факел/шт	0,5
Лаборатория (Алх)	300	Фонарь+масло	10+1
Одежда бедная*	10	Спички-огниво*	10
Одежда городская*	20	Инстр. оружейника	50
Одежда знатная*	100	Инструмент броника	50
Одежда дорогая*	1000	Стрелы - болты	0,1
Простой в трактире	1-100	Подзорная труба	5
Кучер услуги р/день	1/20	Портупея на 4	5
Веревка, кандалы	1	Цепь/ метр	5
Лопаты и кирки	15	Косметика	20
Шест, палатки	5	Взятка крупная	500
Замок*	100	Взятка мелкая	50

Исследование и Нагрузка

Любой, имеющий навык Исследователь, материал и достаточно времени может узнать свойство этого материала. На это уходят сутки за свойство, при провале - материал испорчен, а суть не понятна. Имея лабораторию под рукой, Исследователь может переносить характеристики одного материала на другой. При этом он тратит столько уровней Лаборатории (Иссд), какой уровень у материала, также ему нужно сделать повторную проверку навыка Исследователь. Свойства материала, переносимые с одного объекта на другой не должны быть выше уровня объекта на который свойство переносится. Например, волшебник хочет перенести свойство с утопца воин-3 уровня (умение дышать под водой на своего союзника - наемника Брагара специалист-5, это возможно, исследователю потребуется потратить 4 уровня лаборатории и совершить вторую проверку Исследователя. При успехе - он переносит способность, при провале просто тратит уровни лаборатории.

Нагрузка влияет на скорость и тип передвижения

+1 за каждые 10 боеприпасов, каждые 5 эликсиров, каждые 5 пайков, каждый инструмент (кроме помеченного *), каждое оружие больше малого, каждый уровень доспеха выше гамбезона.

- 0-10 Легкая нагрузка, скорость 6 клеток в ход/4 гекса на карте в день;
- 11-20 Средняя, скорость 5 клеток в ход/3 гекса на карте в день;
- 21-26 Тяжелая, скорость 4 клетки в ход/2 гекса на карте в день;
- 27-30 Сверхтяжелая, скорость 1 клетка в ход/1 гекс на карте в день;

Есть 3 режима передвижения:

Обычный, скорость нормальная, шанс встречи нормальный, ошарашка 1/6;

Осторожный, скорость вдвое ниже, шанс встречи ниже, ошарашки нет;

Исследователь, скорость вдвое ниже, встреча выше, ошарашка 3/6;

Для транспортировки своих богатств лучше использовать осликов или слуг, это проще, чем скидывать каждый раз сумку в начале боя.

Альтернативный способ передвижения - если ваша карта состоит из гексов или квадратов, в каждом из которых находится по 1-2 точкам интереса, вы можете использовать для подсчета времени - четверти дня.

Нововведения четвертей:

1. За одну четверть вы можете переместиться из одной клетки (или гекса) в другую;
2. Если местность является пересеченной, труднопроходимой или ваша группа состоит из сильно нагруженных персонажей, время передвижения возрастает до 2 четвертей за одну единицу расстояния;
3. Если оба вышестоящих условия выполнены одновременно, время передвижения возрастает до 3 четвертей за одну единицу расстояния;
4. После 3ех четвертей активной, как минимум 1 четверть необходимо потратить на отдых, те, кто не отдыха, получают состояние Утомление;

Утомление - вы всегда действуете последними при определении инициативы, время любого перемещения возрастает на 1 четверть;

Кроме этого каждый жук раз в 4 четверти должен поглотить 1 единицу походного рациона, который можно добыть из любого поверженного врага, который имел HD 1+, если кто-то из отряда путешественников на питался хоть раз за последние 4 четверти (сутки), он становится Голодным.

Голодный - твои атаки получают -2 на все броски, кость урона твоих атак не может быть выше d8;

Заживление ранений

Поврежденный персонаж, имеющий половину или более хитов, восстанавливает 2 хита за 6 часов отдыха. Если он будет стоять на посту ночью, он все еще получит 1 хит, если во время дежурства не произойдет бой. Поврежденный персонаж, имеющий менее половины хитов восстановит их на привале до половины. Такие вещи как путешествие, бой, исследование, бег, поиск или охота не являются «отдыхом» и персонаж должен иметь адекватное количество еды и воды. Вообще он может только общаться и ходить вокруг своего места отдыха. Персонаж, имеющий менее 0 хитов находится в более плохом состоянии. Он не восстанавливает хиты за ночь сна и получает только 1 хит за день отдыха. Персонаж с 0 или менее хитов приходит в себя через d6 часов. В таком состоянии он не может нести ничего из экипировки, но может общаться и ползать на 4 метра. Персонаж потерявший очки атрибутов восстанавливает их со скоростью 1 очко за полный день отдыха. Все потерянные атрибуты восстанавливаются за полную неделю отдыха. Персонаж не может восстанавливать хиты в подземелье или другой агрессивной окружающей среде. При помощи природного восстановления хиты никогда не могут восстановиться выше их максимума.

Опыт

Очки опыта отражаю развитие персонажа игрока. Однако, как и множество других концепций в игре они имеют абстрактную величину буквально не означают сколько опыта имеет персонаж или что он научился чему-то новому. Не все действия персонажей приносят ему опыт. В конце каждой сессии, очки опыта выдаются каждому участнику игры. Общая награда делится поровну между всеми выжившими участниками приключения. Персонажи, которые принимали частичное участие в приключении

получают частичную награду только за те действия, которые они выполняли. Очки опыта выдаются за две вещи: Уничтожение врагов и Нахождение сокровищ. Уничтожение врагов Уничтожение врагов приносят относительно мало опыта. Данная игра не является игрой про боевые действия или убийства; эти мероприятия просто являются частью суровой действительности игры. Персонажи, любящие убивать тогда, когда в этом нет необходимости, часто являются маньяками либо психопатами и обычно не живут очень долго у опытного ведущего. При подсчете опыта «врагом» должна быть угроза жизни и враждебные действия по отношению к игрокам. Случайное убийство жителя деревни, домашний скот, охота и т. д. не считается «врагом». Под термином «уничтожение» имеется ввиду выиграть битву в которой применялось оружие, пусть даже и для угроз. Враг должен быть опущен до 0 хитов или проиграть тест морали и сдаться. Если вы прокрались мимо, обманули или провели удачные переговоры — это может привести вас к другим наградам, но не должно конвертироваться в опыт. Использование магии для нейтрализации или усмирения врага (например, заклинания Сон или Очарование) засчитывается как «уничтожение». Иногда враг сдается, но его выкупают за деньги или игроки отпускают его просто так, или же, бежав с поля боя он возвращается заново. В таких случаях за одного и того же врага можно получить опыт только один раз игровую сессию.

HD врага	Опыт
<1	5
1	10
2	25
3	50
4	75
5	100
6	250
7	500
8	750
9	1000
10	1250
11+	1500

Монстры со специальными способностями считаются на один HD больше, а персонажи с классом считаются на один HD больше их уровня. Получение сокровищ Это основной метод получения опыта в игре. Однако не все денежные выгоды рассматриваются как «сокровища». Следующие случае могут улучшить денежное состояние персонажей игроков, но они не учитываются «сокровищами» при начислении опыта:

☑ Монеты найденные на трупах вне локация приключения.
☑ Награды.
☑ Продажа оборудования снятого с врагов.
☑ Сбор подати с подконтрольных вам земель.
☑ Кража денег у мирских торговцев, правителей или горожан.
☑ Торговля, коммерция и другие предприятия делового характера.

Следующие случаи считаются «сокровищами» при подсчете опыта:

☑ Все ценные объекты, которые вы достали из нецивилизованных или покинутых областей.
☑ Деньги, которые скопили монстры и которые их реально не используют (клад, сейф и прочее).

Сокровища конвертируются в опыт только после того как они будут доставлены в безопасное место. За каждую 1 серебряную монету начисляется 1 очко опыта. Опыт делится между всеми членами партии, участвующими в приключении.

Дополнительные правила

Когда-то этот мир был создан великими древними, они возводили неприступные чертоги из камней, что в сотни раз больше любого жителя ваших земель. Их дома уходили далеко в небеса и глубоко в землю. Но однажды, Солнце разгневалось на древних, оно с грохотом спустилось с небес и начало вершить суд, руша дома, сжигая великанов и громя их наследие. Десятки поколений назад. Когда солнце было богом.

Цикада-архивариус Акияма

Дополнительные опции для игры

Еда, как опыт

Чем больше насекомое ест, тем крупнее и сильнее оно становится. Древняя порча давно поразило все, что можно съесть в этом мире. Вот почему каждый кусочек, каждая капля приближают тебя к изменениям.
Теперь вместо получения очков опыта за поверженных врагов и накопленные капли янтаря, ты можешь или отложить полученные ценности, чтобы купить себе лучшую экипировку и другие услуги, или съесть эти ценности! Да, теперь, ценностями считается плоть, ее меняю и ею же «качаются». Эта таблица значит, что съев врага с 3им HD, вы получите 15 опыта. Помните, что враг, имеющий сверхспособности или классы получает +1 HD за каждую особенность и уровень класса.

HD, съеденного врага	Янтарь	Опыт
1	5	5
Опыт за плоть врага	**Восстановленные хиты**	
5	1	

(!) Монстры со специальными способностями считаются на один HD больше, а персонажи с классом считаются на один HD больше их уровня.
Когда ты съедаешь плоть врага или его запасы пищи — запиши их в свою шкалу опыта. Когда ты накопишь опыта достаточно для перехода на новый уровень — тебе нужно проспать ночь, за которую ты получишь улучшения и хиты соразмерно таблице в документе генерации. К сожалению, поедая врагов, не получится всем получить одинаковое количество опыта, поэтому, после гибели противников, ведущий рассчитывает «энергетическую ценность» все противников, после чего группа решает, кто и сколько съест. Кроме того, каждые 5 очков опыта, съеденные вами, восстановят 1 хитпоинт.

Чем ярче свеча, тем быстрее тухнет

Для любителей боли, мне вспоминаются Гули из одной из версий fallout ds, там эти несчастные существа каждый уровень имели шанс умереть при переходе на новый уровень. Не помню, как он считался там, однако, в Жужжании это можно оформить следующим образом: сумма всех очков характеристик, свериться с таблицей — шанс погибнуть при получении нового уровня.
Таким образом, персонаж, имеющий характеристики (18+16+10+13+9+7)=73, значит шанс умереть при получении следующего уровня — 40%. Помни, что каждый уровень значение одной из твоих характеристик растет, увеличивая шансы умереть.

Сумма очков характеристик	Шанс гибели
18-30	5%
31-43	10%
44-56	20%
57-69	30%
70-82	40%
83-95	50%
96-108	60%
109-114	70%

Откладывание яиц

Теперь смерть персонажа можно частично предотвратить. Когда ты гибнешь, ты можешь создать персонажа с уровнем, равным половине того, который был у погибшего. То есть, если ваш персонаж на 4 уровне погибнет, вы можете создать нового персонажа со 2ым уровнем. Однако, теперь, когда ты получаешь уровень, вместо получения бонуса хитов, ты можешь отложить яйцо. Отложив его. запиши, где оно и на каком уровне ты его отложил. Теперь, когда твой персонаж погибнет, из яйца может получиться новый персонаж с классом таким же как у тебя или отбросом. Однако, уровень насекомого, которое выйдет из яйца будет равно уровню, на котором ты его отложил. Так, например, получив 5 уровень, вместо +2 к хитам, ты получаешь только 1 улучшение, но откладываешь яйцо. Когда персонаж погибнет, скажем, на 7 уровне, ты встанешь перед выбором: создать абсолютно нового персонажа 3его уровня (половина от уровня смерти) или из яйца, отложенного на 5-ом уровне родится твой потомок с 5 ым уровнем, классом, как у тебя или Отбросом и опыт 4000. твой наследник вовсе не обязан иметь те же улучшения, что и ты.

Новый класс Личинка

Личинка — есть несчастнейшее из видимых мной существ, истинно жалкое порождение, пусть не лишенное достоинства и права на жизнь.

Если вы решили начать игру личинкой — вы поныне смелы, ведь вы начинаете на 0 уровне. Чтобы стать сильнее личинке нужно есть или копить ценности, чтобы получить 1 уровень ей нужно накопить 100 опыта. Однако, личинку,у которой почти нет хитов, скорее всего отвратительные характеристики, они имею множитель достатка *1, то есть начинают свой путь с 13-28 каплями янтаря, которые скорее всего съедят, если вы пользуетесь правилами по опыту — еде.
Со старта личинка имеет 1 улучшение, а также следующие способности:

- Верткий — он маленький и незаметный, каждая попытка атаковать личинку сталкивается с тем, что Класс защиты этого маленького создания — 6.
- Слабый — его маленькие лапки не могут держать ничего тяжелее маленькой иголки, таким образом урон от оружия в руках личинки не может быть выше 1d6.
- Везучий — раз в стуки личинка может перебросить один любой бросок, который ей кажется подходящим.
- Живучий — немногие личинки доживают до становления полноценным насекомым, каждый спасбросок, который мог бы привести к моментальной смерти личинки можно перебросить, приняв новый результат, даже, если тот хуже.
- Хилый — личинка физически не способна носить доспехи тяжелее легких.

Когда личинка достигает 4го уровня, вы можете взять полноценный класс другого насекомого. Опыт откатывается сохраняется, вы выбираете новый класс (расу), бросаете кость хитов, прибавляя их к хитам, полученным во время жизни личинкой, способности, полученные за улучшения сохраняются, в отличии от 5 способностей личинки. У личинки может быть любой ведущий спасбросок, который меняется при выборе «взрослой» расы.

ВС	НВС	Уровень	Опыт	Улучшения
20	20	0	0	-
20	20	1	50	1 улучшение
20	20	2	100	+1 хит
19	20	3	150	+1 хит
19	20	4	200	+1 хит, 1 улучшение
18	20	5->1	250	2 улучшения Выбор класса
Кость хитов на старте d2, Минимум хитов на старте 1				

Долина предков

Для начала возьми расчерченный лист, он может быть разделен на гексы, клетки или быть чистым. Последний вариант уместен, если ты не хочешь заморачиваться с расчетом скорости движения от нагрузки и прочей ерундой.
В таком случае переход можно рассчитывать следующим образом — соедини начало и конец пути через наиболее близкие к ним точки, сколько линий между ними — столько дней занимает путь. Этот вариант выглядит очень абстрактным. Второй вариант — пальцевой. Возьми указательный палец и положи его на бумагу, твой палец теперь — мера длины и она равна одному дню пути. Половина пальца — полпути, других мер просто нет. Точность и профессионализм.

Возьми дайсы, которые у тебя есть и жадно брось на карту, отметь точки, куда упали кости и подпиши рядом числа, которые выпали. Эти числа можно использовать, для задачи конкретного места, определения типа местности или других численных значений, связанных с этим местом, от типа сокровища, до числа населения.

Теперь у нас есть места интереса, у нас есть числа, которые они обозначают. Чтобы определить, что именно там находится — бросьте d10;

Тип местности d10
1-2 — Следы предтечей;
3-4 — Обжитая насекомыми территория;
5-6 — Необжитая территория, занятая жуками;
7-10 — Дикая местность;

Следы предтечей d6 (на карте такие места обводятся в облачко)
1 — Башня из гнущегося стекла, на ней выцветший гобелен с символами одного из стары богов, чаще всего — Фанта, повелителя цитрусов;
2 — Хранилище оружия древних, выглядит, как амбар из гнущегося стекла, бумажного кирпича или гулкого камня, в нем часто хранятся сундуки размером с насекомое, в которых могут быть алюминиевые щиты, булавки, иногда серные скипетры;
3 — Каменные воины — поля, усеянные уменьшенными копиями предтечей, вырезанные чаще всего из гулкого нефрита, снаряженными странным оружием;
4 — Железный водопад — гигантская труба, из которой раз в несколько дней обрушиваются капли почти свежей воды, некоторые жуки используют эти артефакты, как места паломничества;
5 — Череп предтеча — громадина из белой отполированной кости, если порыться в ее пустоте — можно найти немного вкусного костного мозга. Такие места могут облюбовать мародеры или чудовища;
6 — Шипящий мешок — огромный мешок из мягкого стекла, чаще всего, покрытый фресками с богами, а внутри иногда можно найти пару-тройку головок сахара, завернутых в мягкое стекло;

Обжитая насекомыми территория d8 (такие места обводятся квадратом)
1 — Одиночная хибара, в которой от силы может жить пара насекомых, вроде мельницы или крестьянского дома;
2 — Несколько сбитых вместе домиков или юрт кочевников, население в пару семей;
3 — Группка домов, обнесенных небольшой оградкой, там может проживать целый клан или несколько семей, обычно от 3 и больше;
4 — Одиночный гарнизон, в нем могут нести службу солдаты или монахи одного из старых богов;
5 — Сонм шатров и палаток — табор отбросов или богомолов, одна большая семья;
6 — Небольшой город, таки строят в пнях, опустевших муравейниках, остатках построек предтечей или мертвых великих животных, реже сами;
7 — Огромный город, чаще всего построенный самостоятельно насекомыми, в нем могут быть мощеные улочки и даже пара-тройка приличных мест, население исчисляется десятками семейств;
8 — Великий город, всегда постройка лапок насекомых, в таких местах находятся центры экономического и интеллектуального развития целых регионов. не советую строить больше одного великого города ближе, чем в месяце пути;

Необжитая территория, занятая жуками d10 (такие места можно обвести в треугольник)
1 — Гигантский камень, из которого трудяги добывают породу;
2 — Поваленное титаническое дерево, которое медленно пилят на древесину;
3 — Штольня, из которой добывают свежую глину, красную или белую;
4 — Один из артефактов предтечей, ярко блестящий на солнце, из него добывают небесную руду, защищающую от сплетений арахнов и ментатов;
5 — Заповедник или пастбище, на котором пасут сахарную тлю или сельскохозяйственных насекомых, например, червей или тягловых рогачей;
6 — Травы или цветы, которые разводят специально, чтобы добывать из них краски;
7 — Ферма мха или грибов, на ней выращивают еду;
8 — Ягодная винокурня, в ней варят лучшее пойло по ту сторону от Небосводной стены;
9 — Копи, тюрьма или место содержания рабов, часто подобные места строят подальше от городов по обоюдному согласию работорговцев и блюстителей порядка;
10 — Монастырь или академия, в которой живет группа насекомых, называющая себя (придумайте загадочное название);

Дикие места d10 (такие места обводятся в кружок, их скорее всего будет больше всего)
1 — Высокая трава, поющая на ветру;
2 — Куст титанических размеров;
3 — Логово животного;
4 — Логово чудовища;
6 — Место обитания племени диких жуков;
7 — Песчаный бархан;
8 — Взрытые ужасными Кро-та-ми холмы;
9 — Стоянка работорговцев;
10 — Озеро или река, настоящая или самодельная;

Тип племени d6
1 — Племя охотников;
2 — Племя собирателей;
3 — Племя работорговцев;
4 — Племя насекомоядных;
5 — Смешанное племя;
6 — Одичавшие жуки (выбери 1d4 Обычаев);

Население племени d8
1-Арахн
2-Муравей
3-Бабочка
4-Богомол
5-Жук
6-Оса
7-Отброс
8-Личинка

Особенности племени d6
1 — Они седлают стрекоз, разоряя близлежащие поселения;
2 — Они вытачивают оружие из костей предтечей или великих зверей, которые где-то находят;
3 — Они разводят злобных личинок красных жучков, которых используют. как гранаты;
4 — Они красят себя специфическими красками, что делает их плоть непригодной для еды;
5 — Среди много ментатов (в каждом столкновении их минимум 2);
6 — Они нашли янтарную жилу и с удовольствием меняют его на вещи первой необходимости;

Племенные обычаи d8
1 — Они ритуально пожирают плоть представителей (брось случайную расу);
2 — Они принудительно оставляют у себя всех личинок;
3 — Любой гость, относящийся к (брось расу) обязан вступить в связь с…
>d3 1 — Шаманом 2 — Вождем 3 — Сильнейшим воином (воительницей)
4 — Они требуют жертву духам, когда вы придете к ним в первый раз;
5 — Они поклоняются безумному чудовищу, которое пожирает их время от времени;
6 — Они устраивают жертвоприношения и не прочь принести вас;
7 — Они устраивают ритуальные битвы с другим племенем, после чего происходит ночь зачатия;
8 — В их племени запрещен металл. он считается смертельным для духов предков;

Места в городе d12
1 — Обменный пункт для янтаря;
2 — Лавка скупщика ценностей;
3 — Рынок с кучей дичи;
4 — Шумная казарма;
5 — Суетливые прачки;
6 — Оживленная площадь казней;
7 — Дом местного аристократа;
8 — Церковь (предтечей/чудовища/древних богов/новых богов), брось d4;
9 — Тюрьма или контора наемников;
10 — Притон или бордель;
11 — Дом милосердия;
12 — Кузница или оружейная лавка;

Городские обычаи d8
1 — За вход с вас требуют плату (1d6 янтаря или пищи);
2 — В городе запрещено ходить с оружием;
3 — В городе нет стражей правопорядка;
4 — В городе есть священное животное, которому запрещено (под страхом смерти) вредить;
5 — Первый вошедший в город должен отработать палачом, если его нет в городе d4 (1-2 есть, 3-4 нет);
6 — В городе есть особые правила гардероба;
7 — Владение в городе определенным товаром или вещью — запрещено;
8 — В городе введены драконовские меры вроде комендантского часа, гладиаторских боев или законов Хамурапи;

Противники

Далее по тексту Жук обозначает принадлежность к насекомым, а не расу/класс жук, который может быть выбран, как игровой; С чудовищами HD считается по d10 кости, в случае с "гуманоидами", HD рассчитывается, как d8 с поправками;

Работорговец HD 1
HP 8 AC 7 ATK +3 DMG 1d6+1 (Булавка)

Жук-дикарь HD 0
HP 3 AC 6 ATK +0 DMG 1d4 (Дубинка)

Жук-дикарь HD 1
HP 6 AC 5 ATK +2 DMG 1d8 (Иголка/Лук)

Жук-стражник HD 2
HP 10 AC 3 ATK +4 DMG 1d10 (Кованая алебарда/Мушкет!)

Тролль-рогач HD 5+1
HP 50 AC 9 ATK +9 DMG 1d12 (Рога или стебель цветка)

✪ Раз в сцену жук может поднять на рога одного врага, с которым находится в рукопашном бою, тот вынужден сделать спас реакции или получить 4d12 урона от падения и удара, в случае успеха, цель получает половину этого урона;

Грибковый огр HD 3+2
HP 30 AC 6 ATK +5 DMG 1d10! (Каменный кулаки)
✪ Раз в сцену огр может пропустить свой ход, чтобы восстановить свое здоровье до половины (15);
✪ Раз в сцену он может распылить вокруг себя облако спор так, чтобы все в радиусе 15 футов прошли спас Воли или потеряли возможность атаковать на d3 раунда, в случае успеха, цели теряют только следующий ход;

Мшистый крикун HD 3+2
HP 24 AC 5 ATK +4/+4 DMG 1d8 (Клюв)
✪ Раз в сцену птица рывком может опрокинуть одного из противников, с котором находится в рукопашном бою. если тот провалит спас Стойкости, в случае успеха, он получает стандартную атаку на d8 урона;
✪ Раз в сцену раненый Крикун может призвать на сцену еще d3 сородичей, которые прибудут к концу следующего раунда, больше 6 крикунов нельзя призвать в рамках одной сцены;

Мокрица-гончая HD 1
HP 2 AC 5 ATK +0 DMG 1d (Маленькие острые жвала)

Мокрица-гончая (толпа) HD 5+1
HP 10 AC 5 ATK +3/+2/+1 DMG 1d10 (Множество жвал)
✪ Толпа имеет 3 атаки, каждая последующая идет со штрафом, вместо 3 атак, толпа может провести 1 атаку с +6 и (!) взрывным уроном;

Краб Ржавник HD 3+3
HP 20/10 AC 3/6 ATK +6/+8 DMG 1d12! (Клешня!)
✪ Краб облачен в панцирь из-под банки, пока он находится в нем - используйте Значение хитов, защиты и атаки. которые идут первыми;
✪ Как только панцирю будет разрушен, краб вырвется из него, став более подвижным, но и более уязвимым, используйте вторые значения Хитов, защиты и бонуса атаки;
✪ Раз в сцену краб может схватить одного противника в радиусе 15 футов, тот должен пройти спас Реакции и в случае успеха получить 1d12! вреда, при провале он должен пройти спас СТойкости или погибнуть на месте, в случае успеха, вместо располовинивания он просто опускается в 0 хитов;

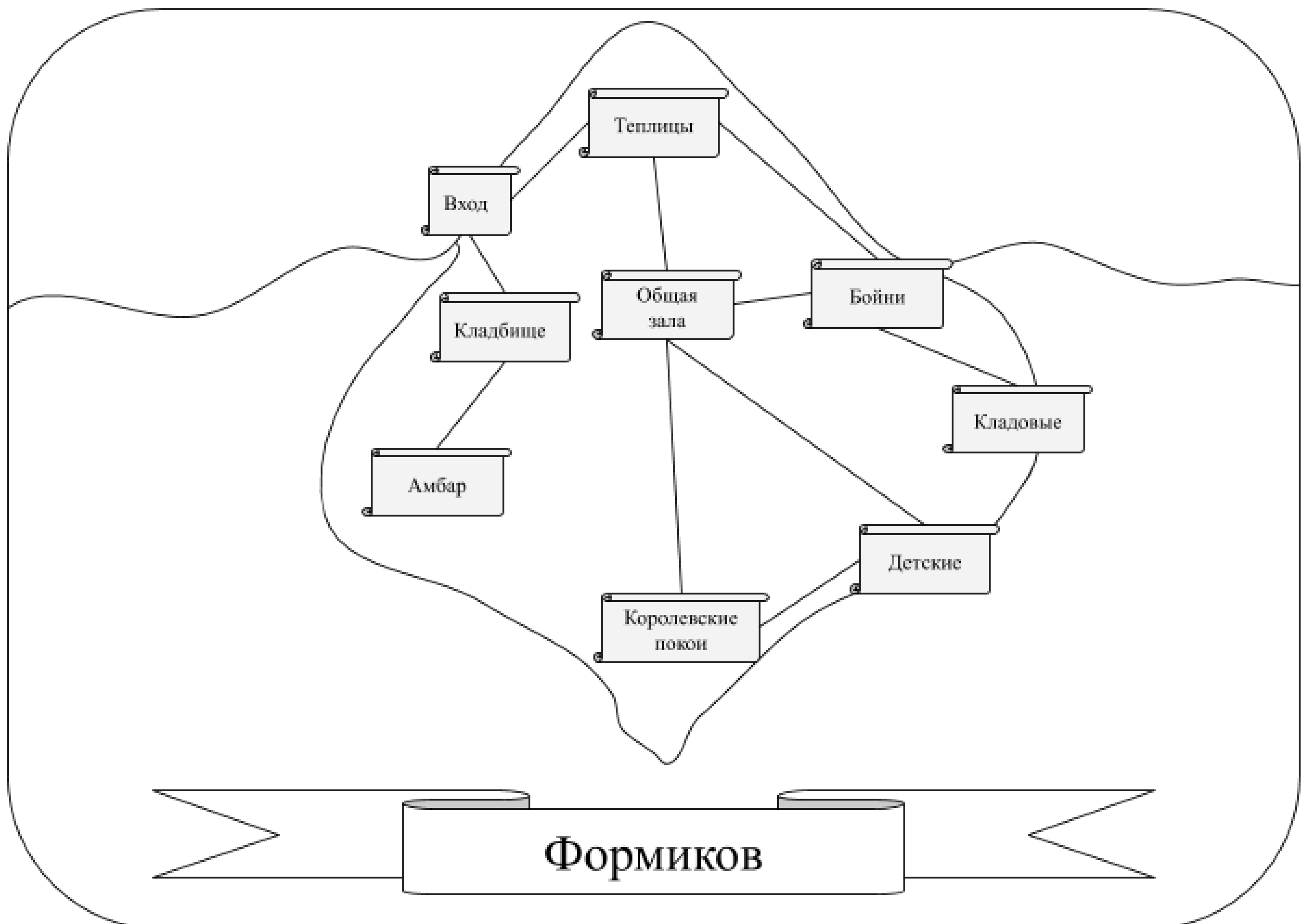
Жук в муравейнике

Это приключение, в котором отважные насекомые отправятся в самое нутро опустошенного муравейника и попытаются разгадать все его тайны до того, как этот могильник пополнится новыми трупами. Оно рассчитано на персонажей первого уровня, но ничто не мешает усложнить игру, добавив врагам здоровья и повысив их кости урона.

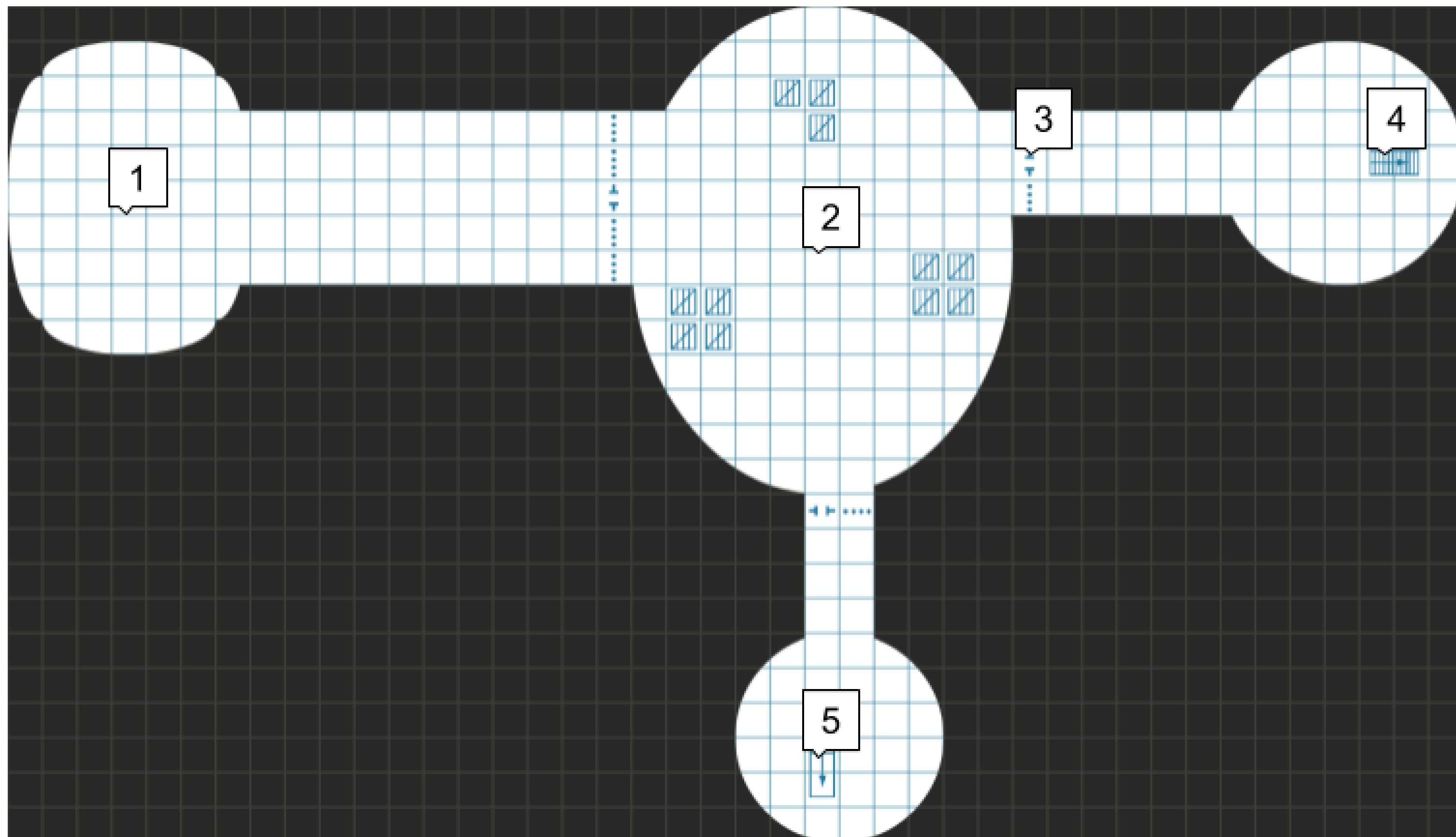
На возвышении, там, где небо соприкасается с землей стоит великий город муравьев Формиков, некогда - богатая вольница, к которой стекались караваны и свободно мыслящие насекомые. Но кроме либеральности ко многим незаконным вещам, Формиков знаменит тем, что был построен в незапамятные времена, когда Солнце было богом и насекомые не знали языков друга друга, истребляя себе подобных сотнями, повинуясь своим животным инстинктам. Сам по себе Формиков несколько оторван от реальности, его можно безболезненно ввести и на равнинах заднего двора, и на горизонте великой песочнице, даже среди обычного леса древних столбов.

Персонажи игроков могут узнать о Формикове одним из следующих путей:

1. В близлежащем поселении их настигнет торговец патокой, который потерял караван из Формикова, он попросит персонажей разобраться с этим;
2. Местный градоправитель или глава этих земель обеспокоен потерянной связью с древним муравейником, поэтому с удовольствием наймет вас или предложит таким образом искупить одно из преступлений;
3. Вы заметите дым, идущий от этой горы, если приблизитесь, заметите первых противников - пораженных плесенью муравьев, которые доедают остатки экипажа торговцев патокой;
4. Представитель Хитиновой ганзы наймет всех или только одного из вас, чтобы забрать оттуда сына герцога, который был отправлен туда с дипломатической миссией;
5. Культисты Безголового бога предложат вознаграждение за поимку еретика их цеха, сбежавшего в Формиков еще до катастрофы;
6. Арахн, слепой на правую половину предложит хорошую награду тем, кто вернет из руин 4 шкатулки с пыльцой, которую добыли с цветков, растущих в нескольких месяцах пути отсюда;



ВХОД



На входе в Формиков виднеются следы запустения, разбросанные тюки, куски одежды, кровь на ступенях. Дальше (1) видимость почти отсутствует, огонь там не горит,но любое насекомое учет резкий запах мертвой плоти.
Места
1 - Вход в муравейник;
2 - Комната, в которой находятся вещи, которые не успели разгрузить из последнего каравана;
3 - Запертая решетка;
4 - Подъем к Теплицам;
5 - Спуск на кладбище;

Попытки выломать дверь (3), вместо взлома привлекут шум и лишнее внимание, шаткой походкой в сторону незадачливых мародеров выйдет несколько (1d6+1) Муравьев, пораженных плесенью. Проверка реакции невозможна, так как зараженные - эквивалент зомби. Если вы используете это подземелье в другой системе, заклинания жреца по изгнанию нежити может действовать на них, как обычно.

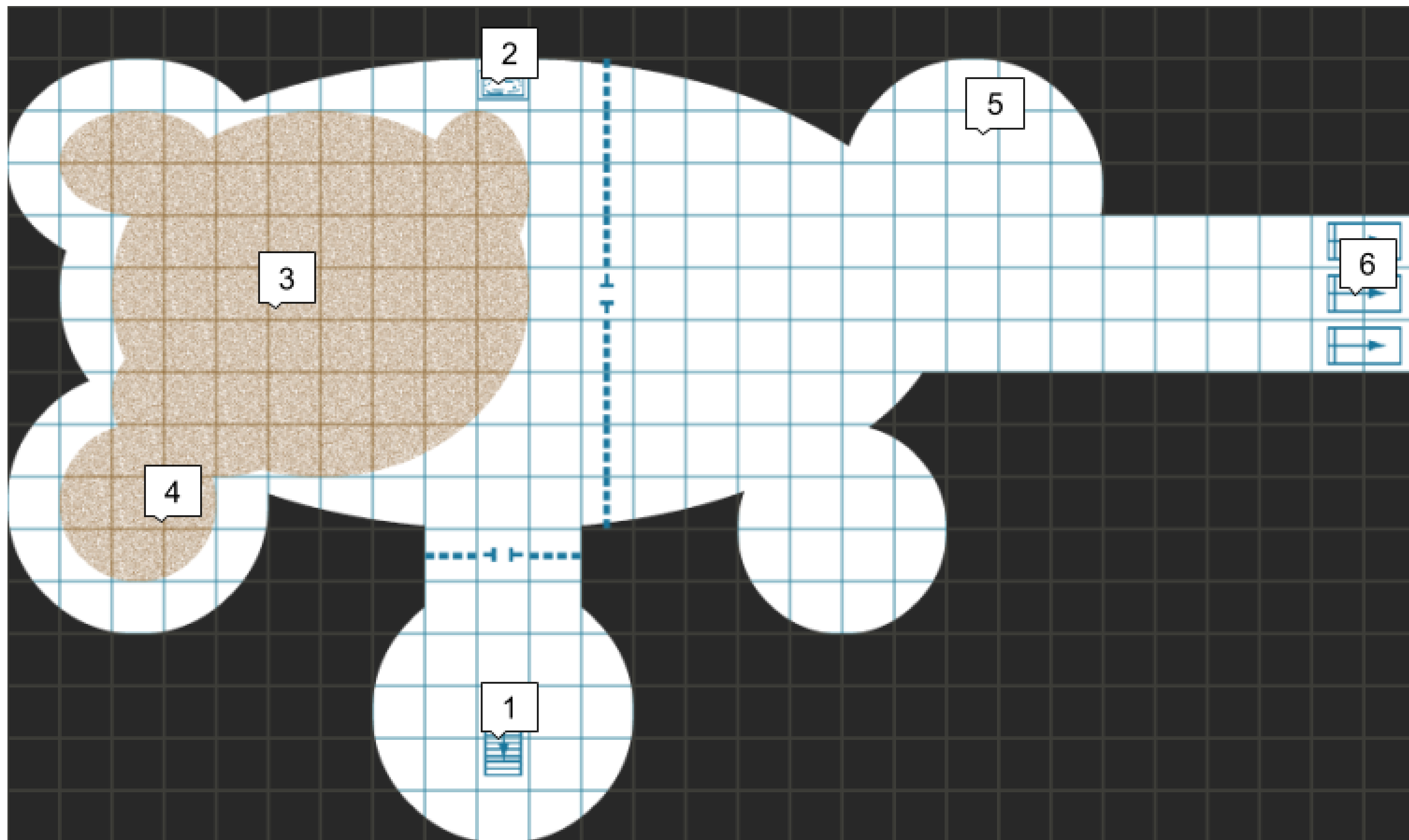
Плесневый раб HD 1 HP 6 AC 9 ATK +3 DMG 1d6 (Крючковатые лапки)

Что можно найти в кладовой? d6

1. Немного снеди, которая не успела испортиться (2 рациона, в случае системы еда-опыт, это 10 опыта и 2 хита);
2. Сверток с промасленным оружием (не больше d8 урона);
3. Шарик, скатанных целебных трав (съесть его - действие, восстанавливает d4 здоровья);
4. Сверток янтаря (1d4 кусочков, каждый из них номиналом 1d8);
5. Панцирь из грецкого ореха (тяжелая броня);
6. Мешочек с 2d12 снарядами для лука/самострела/порохового оружия;

После победы над зомби, с вероятностью 1/8 на одном из них будет ключ от двери (3), если ее еще не выломали. Если бой был особенно оживленным, с применением пороха, криками и плетений, группа будет демаскирована для спящих зомби, мародеров красного панциря и дикарей из деревни листа.

КЛАДБИЩЕ



Комната наполнена запахом гнили и свежей земли, на ступенях пляшут тени от огня из лампад. Издалека гулко разносятся шуршащие звуки и скрежет металла.
Места

1. Подъем ко Входу;
2. Несколько сундуков с вещами погибших, которые еще не успели раздать;
3. Горы трупов муравьев. наваленные друг на друга, все со следами плесени;
4. Несколько зараженных муравьев, которые еще не потеряли рассудок, но нападут на агрессоров;
5. Часть комнаты обвалилась и выглядит разрушенной, комья земли покрыты слизью;
6. Спуск к Амбару, откуда и доносятся чавкающие звуки;

Муравьи, которые спрятались за колонной - напуганные крестьяне, они почти потеряли разум, но что-то в них пока еще позволяет им пытаться говорить и прятаться от более сильных, по их мнению врагов. Если персонажи игроков не пойдут к углублению, а просто проследуют дальше, несчастные продолжат прятаться или сбегут из Формикова по расчищенной дороге. Если это происходит, болезнь вырывается из города, и в ближайшие дни начнет распространяться.
Если персонажи вступят в бой с ними, используйте характеристики Плесневых рабов. Каждый из них с определенной вероятностью 2/6, имеет с собой d3 вещи.

В сундуках будет 1d10+5 вещей, оставшихся от мертвецов.

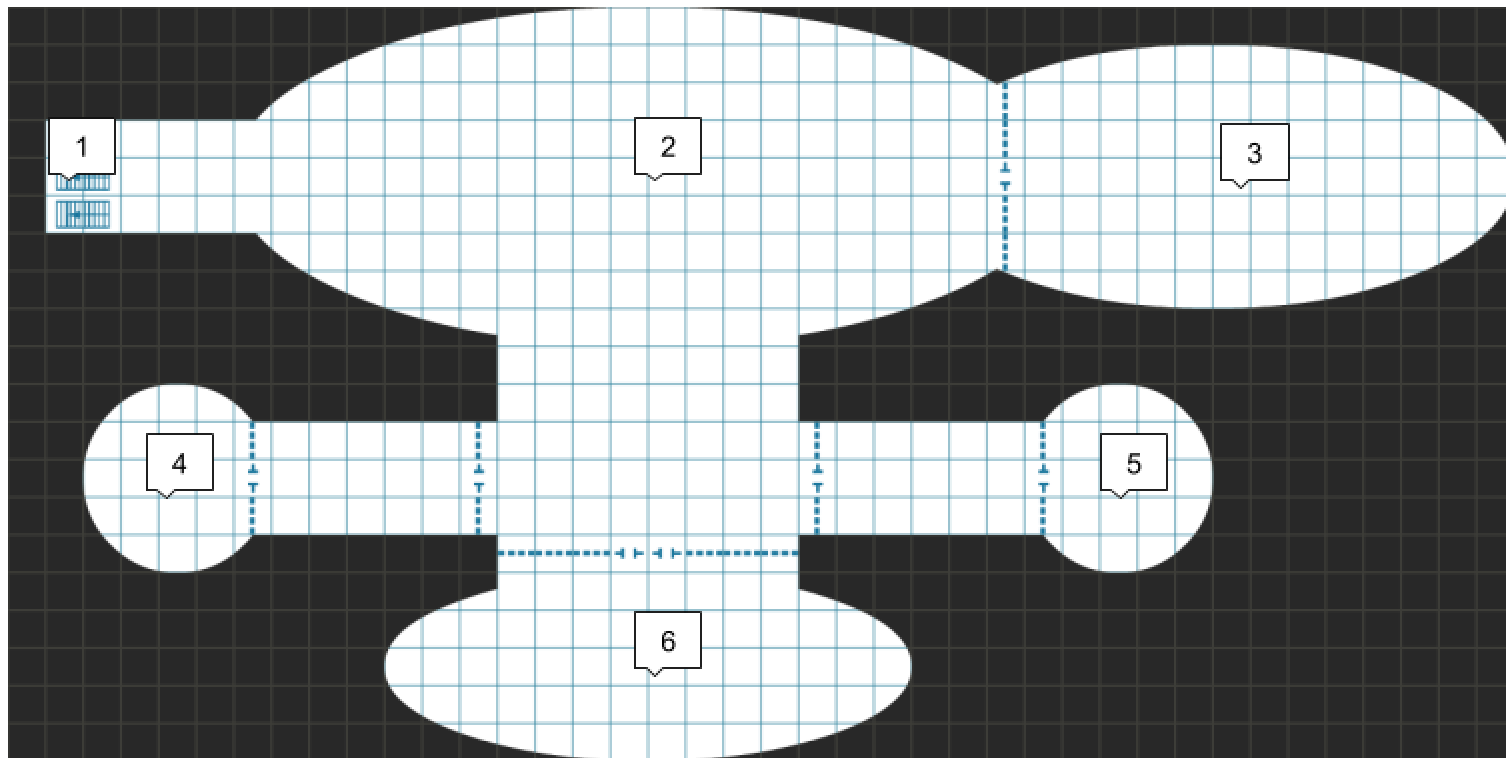
Что же они таскают с собой? d6

1. 1d3 бинтов, каждый восстановит 1 хит;
2. Медная проволока, скрученная в пояс 5 янтаря;
3. Ключ от теплиц;
4. Фляга из орешка, 10 янтаря;
5. Ключ от двери Общий зал-Теплицы;
6. Пыльник сборщика трупов, 5;

Вещи мертвецов (2) d6

1. Медное украшение ценой 1d8+10 янтаря;
2. d3 Маленьких орудий;
3. Швейная игла стражника (1d10+Сила);
4. Дорогостоящая мантия 2d10 янтаря;
5. Ключ от двери Общий зал-Теплицы;
6. Портупея на 3 ячейки снаряжения;

АМБАР



Здесь спертый воздух, все пропитано запахом зерна, еды и древесины. Если громко спускаться, группа не обратит внимание на Муравьиного льва, притаившегося под потолком. Если они не обратили внимания, последний, кто идет, станет жертвой. Он должен пройти спас реакции или получит 1d10+5 вреда. Начнется бой, пусть группа бросит инициативу, но зверь будет ходить первым.

Места

1. Подъем к кладбищу;
2. Место, где затаился муравьиный лев;
3. Склад, на котором спрятались за решеткой мародеры красного панциря;
4. Место, в котором находится один из пленников (можно использовать его или как ключевого нпс или, как замену погибшему герою)
5. Место, в котором находится один из пленников (можно использовать его или как ключевого нпс или, как замену погибшему герою)
6. Кладовая в которой находятся ценности, заперта на ключ, который можно найти или у мародеров или в общем зале;

Мародеры - жуки, которые при обыске заброшенного муравейника разделились, они не желают зла группе, однако, персонажей, которых меньше они могут атаковать с целью обогащения, у них есть ключ от спуска из теплиц в общий зал. Также у них есть ключ от кладовой. Всего их в клетке спряталось d8+1.

Зверь HD 3 HP 30 AC 3 ATK +6/+3 DMG 1d10! (Острые щетины вокруг пасти/передние лапы для рытья) При снижении хитов до 10, проверка морали против 6, чтобы не сбежать.	Мародер красного панциря HD 2 HP 12 AC 5 ATK +5 DMG 1d8-10 (Они могут быть вооружены или Швейными иглами или крючками на леске)

Вещи мародеров d6 (по броску за каждого мародера)

1. Рапира из иголки ежа (d8+Лов);
2. Ремешок с d12 пороховыми зарядами;
3. Трут для розжига костра 1d3;
4. Кошель с 1d20 осколками янтаря;
5. Винтовка (d10!+Лов) +d4 зарядов;
6. Флакон с духами-феромонами (50 янтаря);

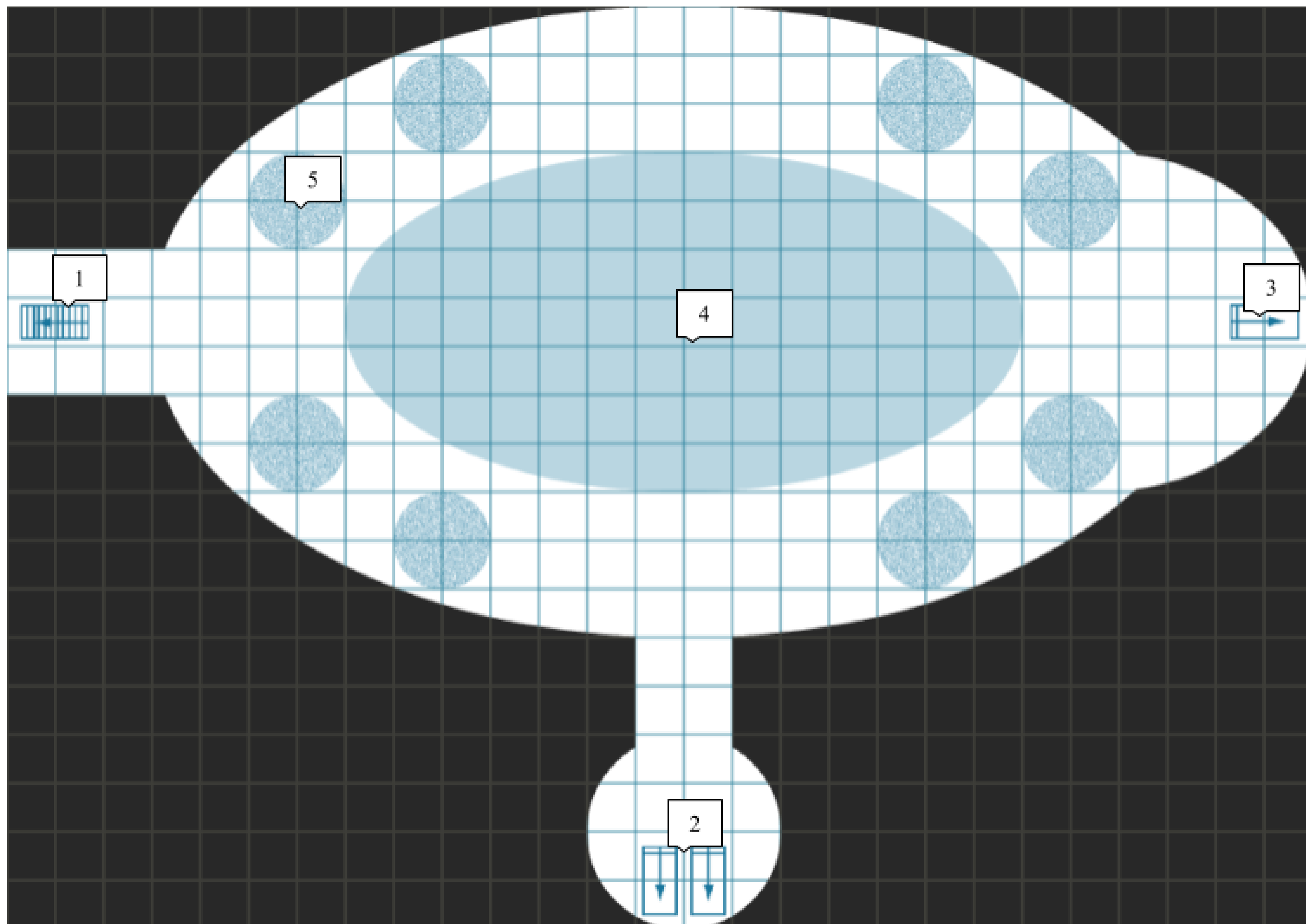
У одного из мародеров будет шкатулка из синего дерева с пыльцой, как ищет Арахн из завязки.

Ценности в кладовой d4

1. Осколок рубина (d10+90 янтаря);
2. Шкатулка из синего дерева с редкой пыльцой;
3.
4. а

Кроме обычных d6 ценных вещей в кладовой, там находится 2d100+50 янтаря, также там лежит 1/3 печати-ключа, открывающей покои Королевы со стороны Общего зала.

ТЕПЛИЦЫ



В этой жаркой комнате, подсвеченной из штольни, расположенной под потолком находится множество мшистых кустарников, жадно украшенных ягодами, пригодными для еды.
В эту комнату можно попасть только из (1), в отличии от предыдущей комнаты здесь нет зомби, только из трупы несчастных муравьев, которые достаточно легко спутать с кустарниками. Разместите их в случайных местах комнаты, там, где расположены кусты. Когда любой герой проходит мимо подобного тела без должной осторожности, пусть совершит проверку реакции, в противном случае облако спор окутает несчастного. Такая жертва становится зараженной более слабой версией грибка, их максимум хитов снижается наполовину, этот вариант стоит использовать вместе с правилом *медленная смерть*. Если вы не используете это правило, считайте заражение кустарником обычной ловушкой, наносящей 2d6 урона при провале спаса реакции и половину при успехе.

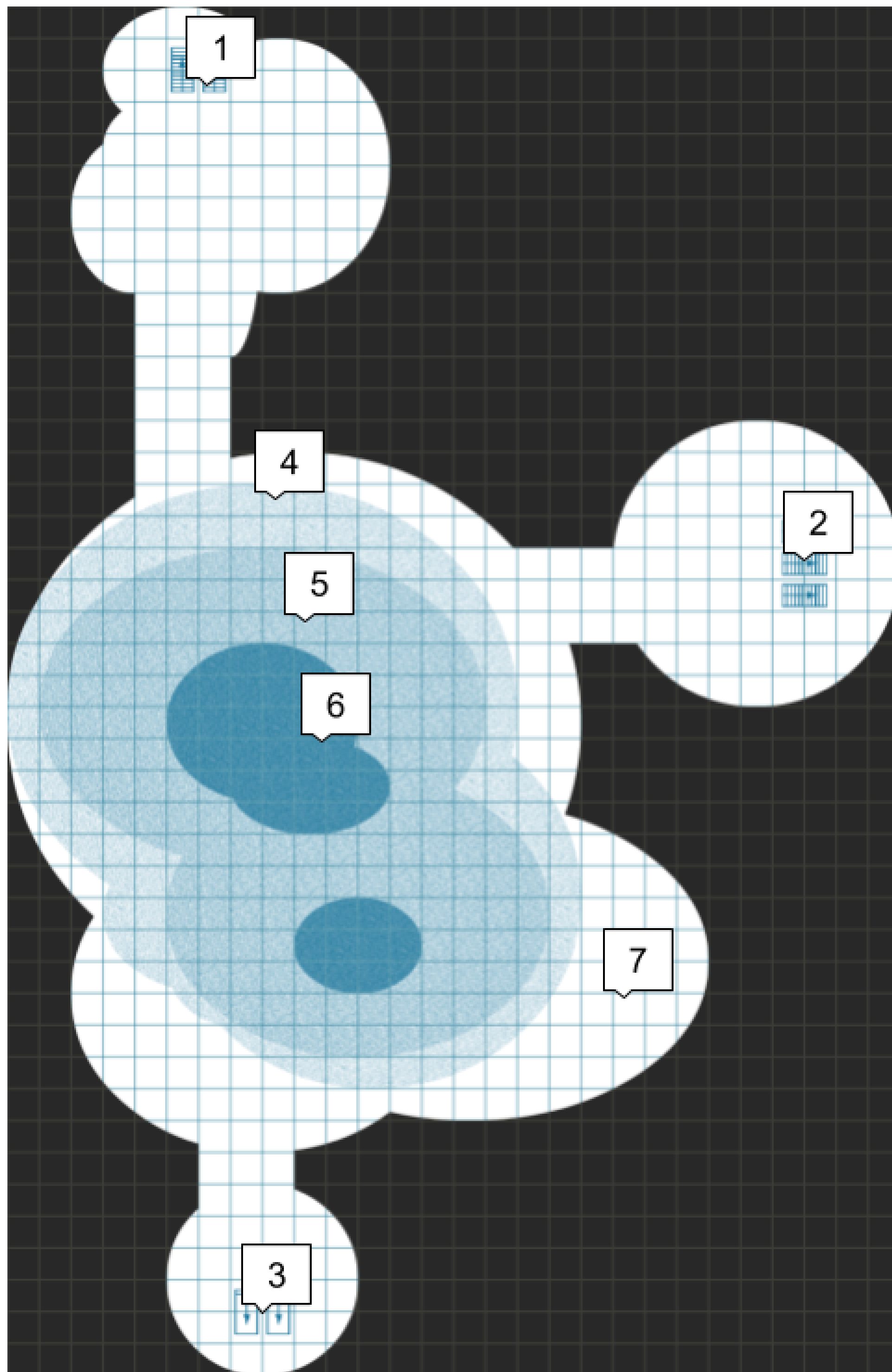
Места

1. Путь ко входу;
2. Спуск в общий зал, запертый на ключ (можно выломать или взломать);
3. Спуск в бойни;
4. Теплый источник;
5. Мшистые кустарники;

С кустарников можно набрать 1d6 рационов с каждого. Однако с вероятность 2/6 кустарник может оказаться плесневой ловушкой.

> Медленная смерть!
>
> Если вы хотите повысить смертность столкновений в этом приключении, используйте систему порчи, отображающую медленную смерть от каждой схватки с зараженным врагом. Каждый раз, когда существо, пораженное плесенью проводит по вам удачную атаку, нанося урон 6+, отметьте это штрихом на листе персонажа. По окончании боя сосчитайте число меток, если шкала в 10 меток заполнена - персонаж проходит спас Стойкости, в случае провала, персонаж заражается и через сутки станет зомби. Если спас пройден успешно, персонаж изгоняет из себя хворь, снижая шкалу до 0.

ОБЩИЙ ЗАЛ



Промозглое помещение, по которому гулкими раскатами стучат капли воды.

Места

1. Закрытый на ключ подъем к теплицам;
2. Подъем в Бойни;
3. Спуск к Покоям, запертый на дверь с печатью;
4. Мелководье, скорость снижена на 1;
5. Воды по колено, скорость ниже вдвое;
6. Глубоководье, атаковать невозможно;
7. Место ночевки дикарей из деревни листа;

Вдалеке за гладь растекшейся лужи виднеется несколько костров, тараканы и мухи, раскрашенные глиной пляшут у него или спят. При виде вас они берутся за оружие, наученные опытом встреч с “цивилизованными”. Однако, заметив ваше дружелюбие опустят оружие. Их шаман - говорит на общем. может лечить по ране раз в сутки, у него можно купить разные вещи. Он с радость купит металлические вещи.
(3) Легкая броня из хитина - 15;
(5) Дубинка из муравьиной культи d6 - 12;
(1) Шкатулка из синего дерева - 500;
(1) Осколок печати-ключа - 300;
(10) Рацион походный (5 опыта и восстановление 1 хита) - 10 янтаря;
Также у шамана есть с собой около 100 кусочков янтаря.

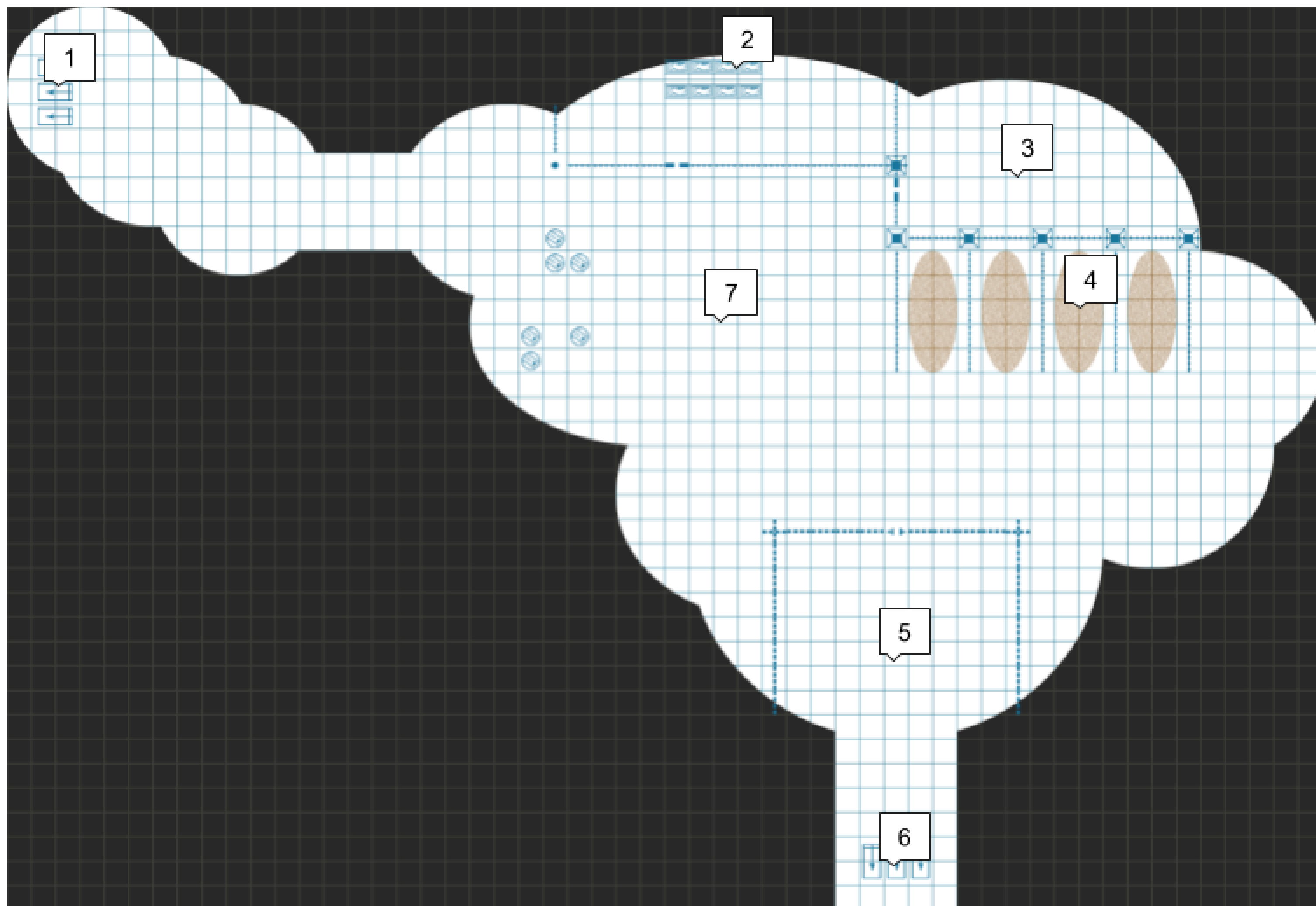
Около пути с Бойням находится группа на 3d4

Плесневый раб HD 1 HP 6 AC 9 ATK +3 DMG 1d6 (Крючковатые лапки)

Дикарь HD 2 (на стоянке их около 12) HP 12 AC 9 ATK +3 DMG 1d6 (Крючковатые лапки)

Шаман HD 3+1 HP 12 AC 9 ATK +3 DMG 1d6 (Крючковатые лапки) У него 3 случайных плетения арахнов.

БОЙНИ



Запах навоза и выделений, крутые потолки и трель, расходящаяся эхом по гулким коридорам. Бойни муравейника обжиты сразу несколькими обитателями.

Места

1. Спуск в общие залы;
2. Место ночевки мародеров;
3. Клетка с рабами и разделочные столы;
4. Стойла с ездовыми трещетками;
5. Заградительный рубеж и дверь. ведущая к кладовым;
6. Спуск к кладовым комнатам;
7. Общая комната, наводнения Плесневыми рабами, поклоняющимися Разносчику;

Плесневый раб HD 1 HP 6 AC 9 ATK +3 DMG 1d6 (Крючковатые лапки) Разносчик HD 5 HP 40 AC 10 ATK +5 DMG 2d6 (Огромные когти)

Мародер красного панциря HD 2 HP 12 AC 5 ATK +5 DMG 1d8-10 (Они могут быть вооружены или Швейными иглами или крючками на леске)

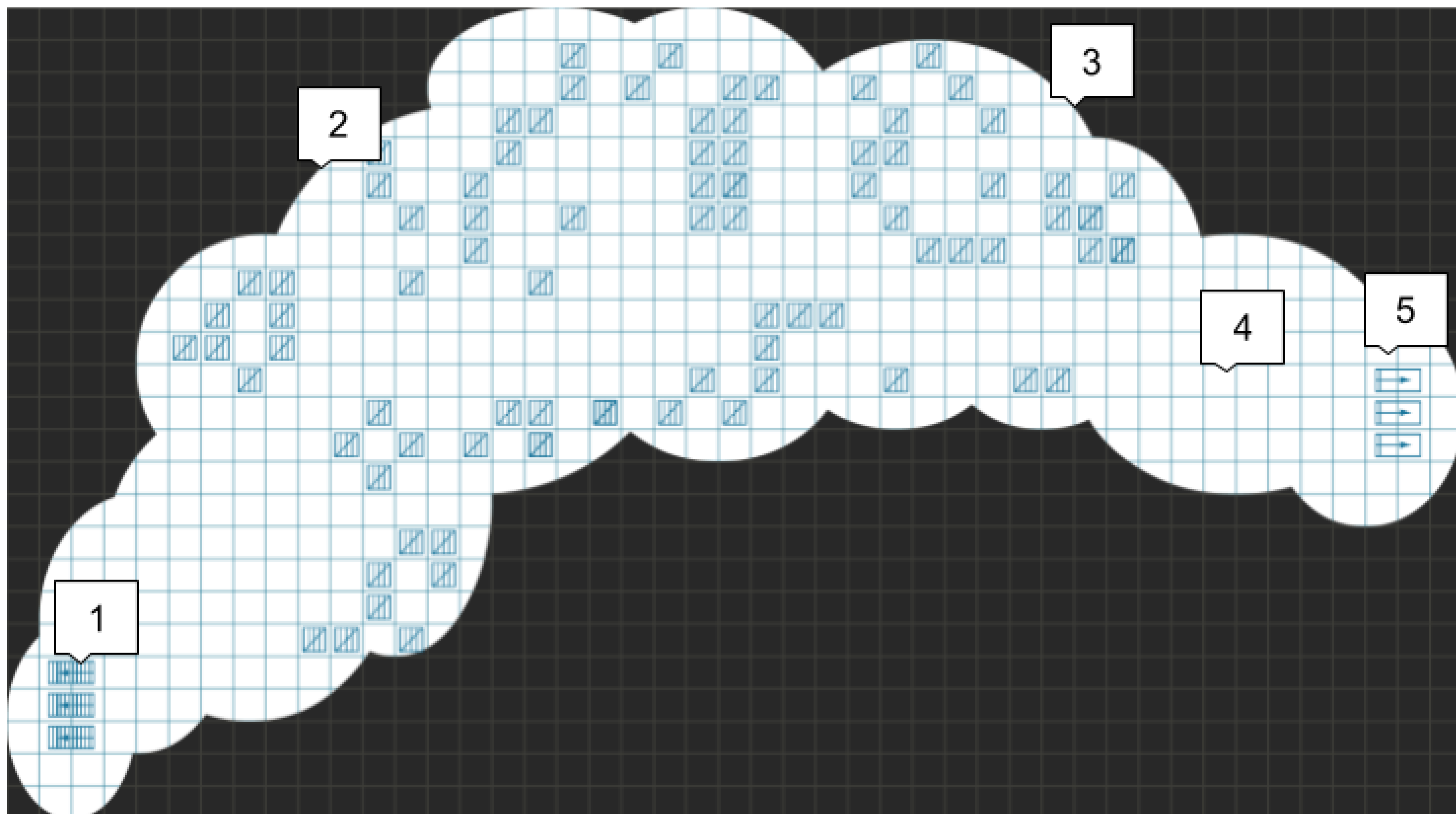
Бубнящие себе под нос Плесневые рабы столпились вокруг исполина-муравья, который выглядит гротескно. Когда он вас заметит - издаст яростный вопль, его слуги нападут на вас. Всего рабов здесь 2d10. Разносчик нападет только после того, как половина его воинов падет, когда останется пара-тройка муравьев, он отступит к кладовым.

Мародеры могут помочь вам. если у вас есть одежда, снятая с их товарищей в Амбаре или пыльник сборщика.

У мародеров есть 1 или 2 шкатулки, на груди Разносчика висит ключ от прохода из детских в Покои.

Животные в стойлах стоят по 120 янтаря, а рабы, в (3), которых 2d8 - могут быть проданы за 30 янтаря.

КЛАДОВЫЕ



Поросшие мхом потолки, пол, выстланный мхом. Тишина и запах плесени.
Места

1. Подъем к Бойням;
2. Сундуки, которые наполнены полезными вещами;
3. Место, в котором рабы плесени устроят нападение из засады;
4. Труп дикаря, который сжимает в руке кусок печати для двери в Покои;
5. Спуск, заканчивается завалом с трупами дикарей;

Плесневый раб HD 1
HP 6 AC 9 ATK +3 DMG 1d6 (Крючковатые лапки)
Толпа личинок HD 2
HP 20 AC 12 ATK +3/+3 DMG 2d6 (Рудиментарные клешни)
Кровь, как вода - личинки нападают яростно, все их атаки в этот раунд автоматически попадают, но в следующий раунд все атаки по ним автоматически успешны.

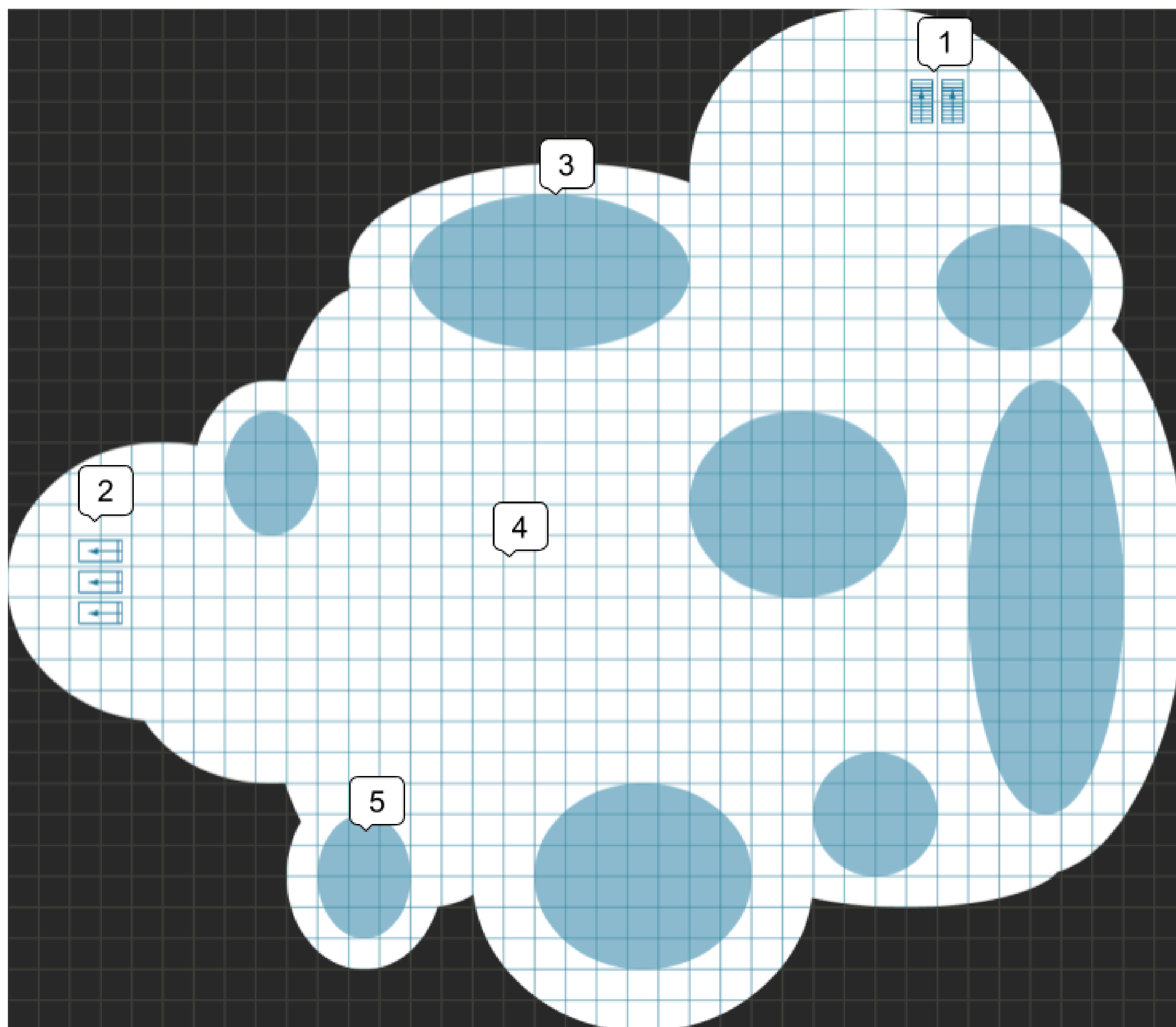
Плесневые рабы кучкуются и прячутся в закоулках, свет от фонарей и факелов храбрых приключенцев пугает их и они спрячутся и попробуют окружить и напасть. Их будет 2d8, но вместе с ними будут зараженные личинки (толпой).

Если начать обыскивать ящики, среди них будет несколько ценностей, принадлежащих сыну герцога - кольца, ремни, пояса и диадема. Каждый из этих предметов, которых будет 1d4. Стоит по 30+2d10 янтаря.
Кроме этого в одном из ящиков будет d2 Шкатулки из синей древесины, наполненные редкой пыльцой, однако, если вы уже нашли 4 шкатулки, больше, к сожалению, найти не получится.

Вещи в сундуках d6, которые будут бросаться d10 раз.

1. Лакированные башмаки из лозы;
2. Маленькое зеркальце - 80 янтаря;
3. Связка отмычек - 30;
4. Булава с набалдашником - косточкой 1d10+Сила;
5. Накидка из шкуры сороконожки - 120;
6. Сверток кусочков янтаря - цена 2d10*5 янтаря;

ДЕТСКИЕ



Комната, наполненная шелестом и щелканьем, ямы, набитые битком пленниками на разных стадиях заражения плесенью и алтарь до потолка из сонма яиц, нарастающих на этот идол из тел.

Места

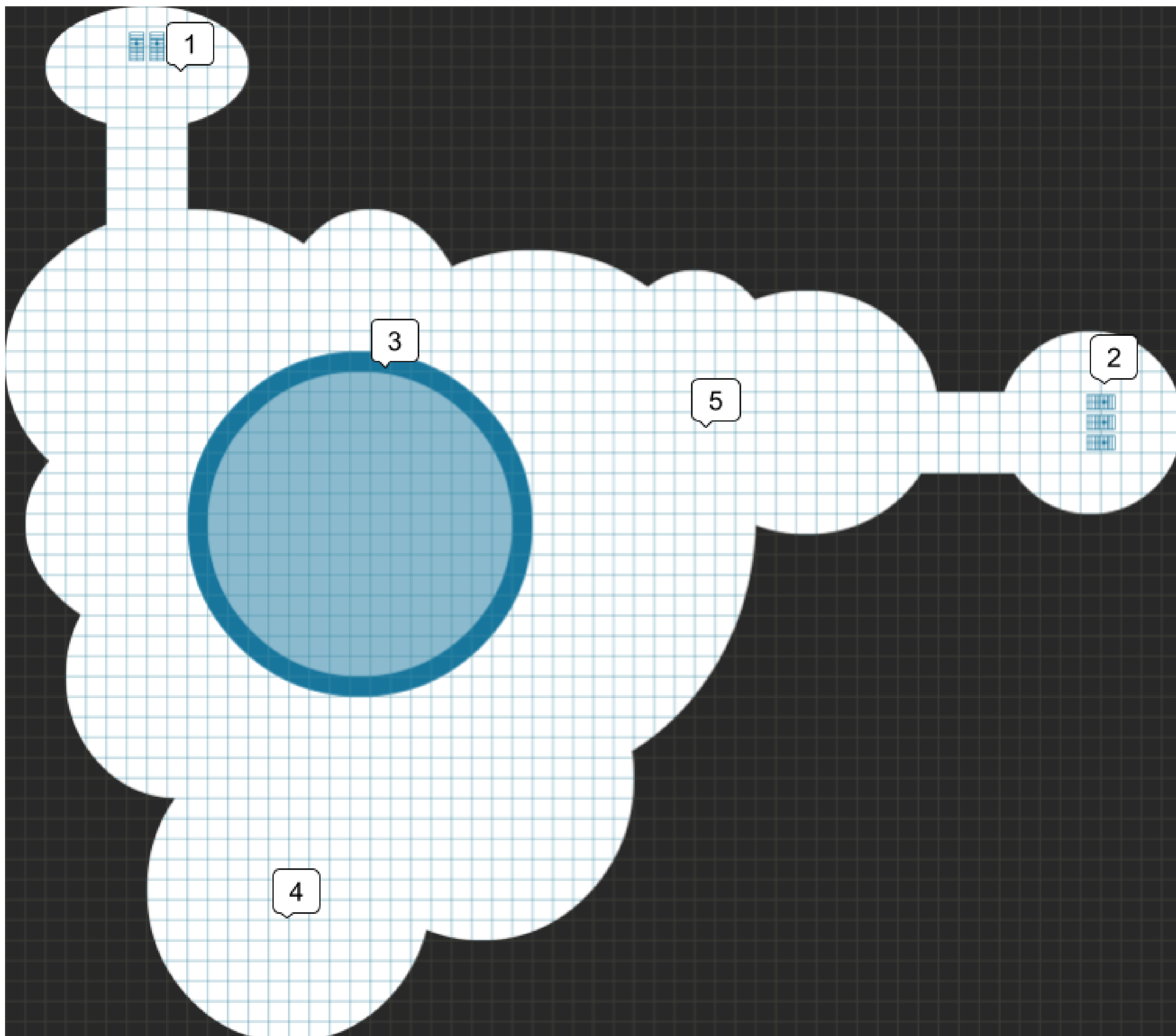
1. Подъем в общую залу;
2. Спуск к Королевским покоям, заперт на ключ (можно найти в Бойнях;
3. Яма, в которой находится зараженный сын Герцога;
4. Алтарь;
5. Ямы, наполненные рабами плесени;

Вокруг алтаря вьется множество личинок. а сам он словно поет, вторя их шелесту.

Когда герои окажутся в помещении, на них обратят внимание Рабы плесени и Личинки, однако главной угрозой является Алтарь - это нечистивое существо из мертвых тел. яиц и личинок, прикипевших к нему каждый ход бросает d6, если результат 4+, на свет появляется толпа Личинок, если результат 6 - толпы появляется 2. Однако, каждый такой призыв наносит Алтарю 5 вреда. С другой стороны. если группа решит отступить, отдохнув, по возвращении число призванных групп личинок не уменьшится, а хиты Алтаря - восстановятся.

Плесневый раб HD 1 (в комнате их d6+5)
HP 6 AC 9 ATK +3 DMG 1d6 (Крючковатые лапки)
Толпа личинок HD 2 (в комнате их d4+1)
HP 20 AC 12 ATK +3/+3 DMG 2d6 (Рудиментарные клешни)
Кровь, как вода - личинки нападают яростно, все их атаки в этот раунд автоматически попадают, но в следующий раунд все атаки по ним автоматически успешны.
Алтарь HD 3
HP 30 AC 12 ATK - DMG -

КОРОЛЕВСКИЕ ПОКОИ



Огромное помещение, в котором пахнет плесенью, гнилью и химикатами. В помещении роятся рабы плесени, стягивающие к яме по центру тела и куски мертвых.

Места

1. Подъем к Общей зале, запер на составную печать;
2. Подъем к Детским, заперт на ключ;
3. Яма, в которой кормится одержимая королева;
4. Лаборатория Уса;
5. Горы гниющей плоти и группы рабов плесени;

<table>
<tr><td>Плесневый раб HD 1 (в комнате их d10+10)
HP 6 AC 9 ATK +3 DMG 1d6 (Крючковатые лапки)</td><td>Ус - еретик культа Безголового HD 6 (знает 3 плетения)
HP 24 AC 3 ATK +3 DMG 1d8 (Костяной шип из руки)</td></tr>
<tr><td colspan="2">Когда битва примет опасный оборот, Ус (когда получит первый удар или заметит, что рабов осталось меньше половины), призовет свистом Одержимую Королеву</td></tr>
<tr><td colspan="2">Одержимая Королева
HP 50 AC 15 ATK +10 DMG 1d10! (Уродливые жвала)/ +3/+3/+3 1d4! (Шипы на брюхе - выстрел)
Она не может перемещаться за пределы Ямы, однако способна атаковать цель в 5 клетках от себя или стрелять шипами;
Кроме того может потратить раунд или 5 хитов, чтобы призвать толпу личинок или d4 раба</td></tr>
</table>